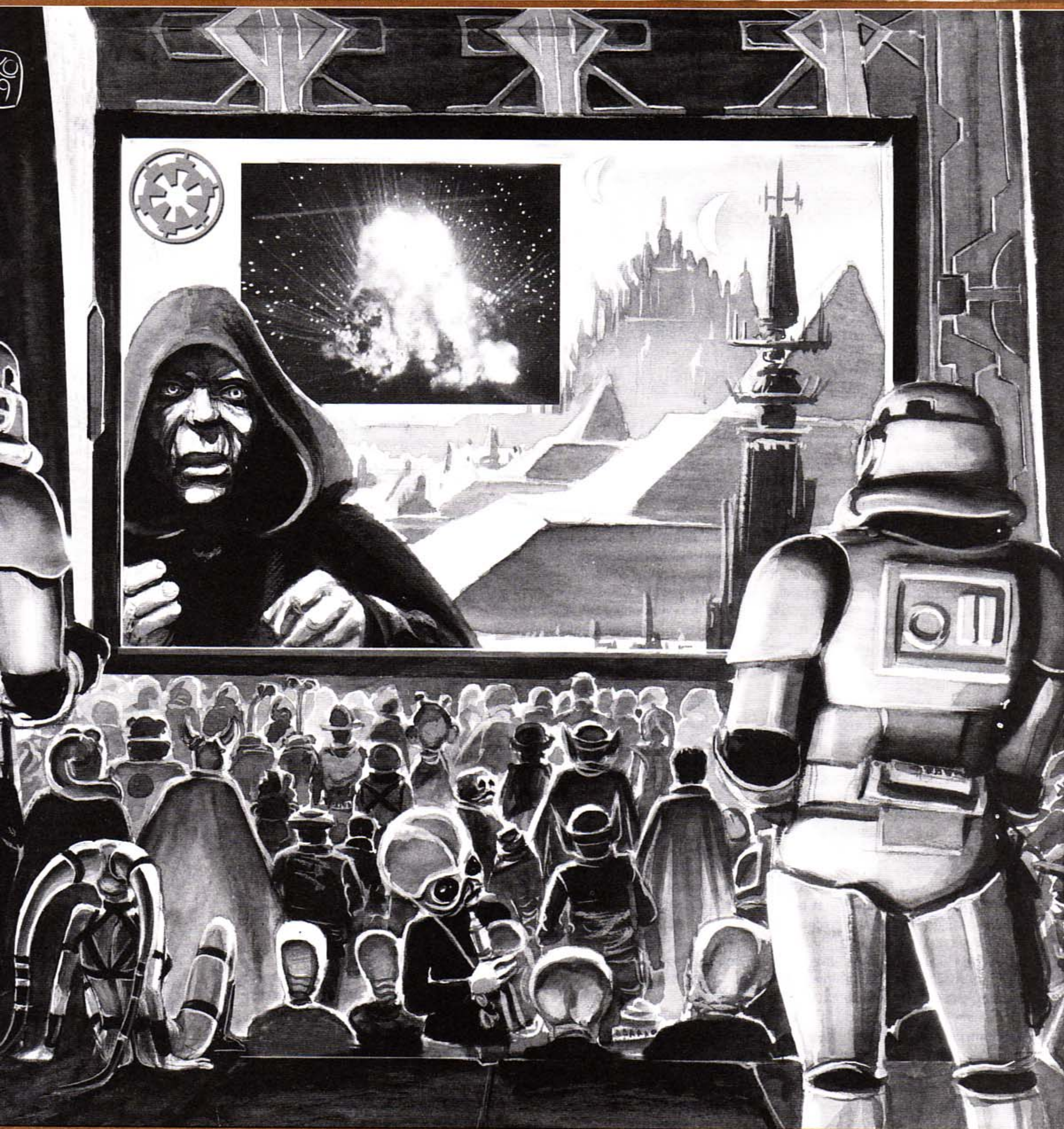
texte : philippe rat
illustration : d. cochard
plan : cyrille daujean

IL faut sauver



Miss Pickalho

Pour Star Wars



Ce scénario, destiné à un MJ, des joueurs et un groupe de personnages relativement peu expérimentés, commence le jour même de la destruction d'Alderande par l'Étoile Noire. Il se déroule entièrement sur la fabuleuse planète Coruscant, la capitale de l'Empire.

Requiem pour une planète

« Il est 7 h 00 et vous êtes sur CorusInfos. Plus que deux jours avant la Course héroïque, où pas moins de huit cents vieilles gloires de la conquête spatiale, somptueusement restaurées… » (coupure brutale, logo de l'Empire, musique martiale – la marche de Vador –, le visage de Palpatine apparaît en gros plan :)

« Fidèles sujets. C'est le cœur serré que je m'adresse à vous aujourd'hui. Il y a quelques minutes à peine, une effroyable tragédie est survenue sur Alderande. La planète vient d'exploser ! Les rapports préliminaires indiquent qu'il n'y a aucun survivant. (Pause dramatique, puis voix dure, chargée de colère :) Cette catastrophe est un acte de terrorisme odieux, commandité par un trio de politicards jedio-républicains, les traîtres Mon Mothma, Bel Iblis et Bail Organa ! (Pause puis, d'une voix pleine de détermination :) En conséquence, j'ordonne la dissolution de ce nid de vipères planéticides qu'est le conseil permanent du Sénat. Par ailleurs, je viens de donner l'ordre d'investir le quartier des ambassades. (Longue pause puis, d'une voix chargée de chagrin :) Je m'adresse maintenant à vous tous, mes fidèles et honnêtes sujets : 48 milliards de personnes viennent d'être froidement assassinées. En leur mémoire, je vous demande de collaborer avec les autorités et de rester dignes dans la douleur. Ce crime ne restera pas impuni ! Je vous le jure ! »

Inutile de préciser l'effet de ce petit discours dans les rues de Coruscant et sur les PJ… Mais au fait, que font-ils ici en ce moment historique ? Eh bien, ils ont tout simplement décidé, pour des raisons qu'il vous faut déterminer individuellement avec chaque joueur, de rejoindre les rangs de la proto-Alliance. Bien qu'il soit tout à fait possible d'intégrer un apprenti Jedi déclaré dans le groupe, cette option est fortement déconseillée du fait de la présence de Palpatine dans le quartier… De même, il serait bon qu'aucun des PJ ne soit originaire d'Alderande. Dans le cas contraire, le choc de la destruction de sa planète entraîne un malus de -1D sur l'ensemble de ses actions durant tout le scénario… Quoi qu'il en soit, de contacts en rendez-vous, nos héros ont été affectés au Deuxième Bureau de l'ambassade de Chandrilla sur Coruscant. Ils y ont fait la connaissance des principaux PNJ décrits dans l'épisode I, avant d'être reçus par l'ambassadeur Gehldon puis par le major Davan. Tout ce petit monde conspire contre Palpatine, mais aucune indication n'a été donnée aux PJ sur leur futur emploi. Tout au plus leur a-t-on précisé qu'ils ont été affectés ici pour assurer une mission de protection rapprochée éventuelle mais que, pour l'instant, personne n'a besoin d'eux. Les PJ sont donc libres de faire ce qu'ils veulent, à condition de faire régulièrement savoir aux services de l'ambassade où ils se trouvent…

Si vous êtes vraiment débutants, considérez que les PJ se trouvent dans l'ambassade au moment de l'allocution de Palpatine. En revanche, si vous vous sentez les reins plus solides, n'hésitez pas à leur faire apprendre la tragédie alors qu'ils se trouvent quelque part dans la ville. Ils vont probablement tenter de rejoindre l'ambassade au plus vite (s'ils partent dans d'autres directions, il faudra que vous les y poussiez). Improvisez les aléas du voyage en jouant sur l'effet de la nouvelle sur la population et la mise en place du blocus du quartier des ambassades par les troupes de choc : population affolée, transports bondés, communications saturées, milices de « citoyens » vindicatives, contrôles inopinés, manifestations « spontanées » de soutien à Palpatine, mouvements de troupes et, au final, selon les agissements des PJ, un premier affrontement direct avec six Impériaux ou une infiltration discrète, facilitée par le fait que le blocus n'est pas encore très efficace autour des ambassades.

Épisode I
La guerre des ambassades

Le quartier des ambassades

Le quartier des ambassades est un vaste rectangle de 25 km² situé à une trentaine de kilomètres du palais du Sénat. En dépit de sa superficie, on n'y trouve qu'une très faible partie des délégations planétaires de l'Empire (environ trois cents). Avoir une ambassade dans ce « centre historique », évoquant plus une paisible banlieue aux villas cossues qu'un centre diplomatique, est la preuve de l'influence d'une planète dans la galaxie. Plus prosaïquement, c'est aussi un moyen habile pour Palpatine de surveiller les diplomates des planètes majeures de son Empire…

Comme il est d'usage pour ce genre de lieu, chaque ambassade est considérée comme une extension du territoire pla-

Les PNJ de l'Épisode I

▶ ***Les Impériaux***

● Au début, soldats de l'armée impériale. Dès la 3e heure, les soldats de choc entrent en piste (pour les uns et les autres, voir la p. 209 des règles).

● Pour les moyens de soutien, utilisez un blaster mitrailleur léger (p. 231 des règles) pour 10 hommes.

● Pour les véhicules, voici les caractéristiques d'un blindé léger antiémeute à répulsion : 2 membres d'équipage (tireur, pilote), 6 passagers (débarquement par l'arrière), abri complet, carrosserie 4D, maniabilité 1D, blaster mitrailleur BLAF sur tourelle 3608 (p. 231 des règles).

▶

▶ ***Les défenseurs***

Toutes leurs caractéristiques sont à 2D.

▶ ***Les gardes***

Idem Soldat de l'Alliance rebelle typique, p. 209 des règles.

nétaire. Ses membres bénéficient d'un statut diplomatique spécial leur conférant une relative impunité sur Coruscant.

Les parties « communes » (routes, postes de sécurité, établissements publics et astroport) du quartier sont administrées par un conseil composé d'un représentant de chaque ambassade. En bref, c'est une petite ville auto-administrée englobée dans une gigantesque mégalopole...

Ici aussi, la nouvelle a fait l'effet d'une bombe. Les trois cents ambassadeurs se sont immédiatement réunis, tandis que les troupes de protection ont rapidement pris position dans l'ensemble du périmètre.

L'ambassade de Chandrilla

L'ambassade de Chandrilla se trouve au centre du quartier. Son personnel compte 58 membres, dont :

● **Irem Gehldon** : L'ambassadeur par intérim (Mon Mothma est heureusement absente de Coruscant lors du scénario) est un petit homme rondouillard d'une soixantaine d'années. Issu d'une illustre famille de hauts fonctionnaires, c'est l'archétype même du diplomate aguerri. Extrêmement compétent, redoutable juriste, orateur émérite, il est très écouté dans les milieux diplomatiques. D'une fidélité à toute épreuve envers Mon Mothma, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour convaincre ses pairs que Palpatine est en train de les flouer et qu'il faut résister jusqu'au bout. Il cherche longtemps à négocier, même s'il sait dès le début que ses tentatives sont vouées à l'échec. Au final, Gelhdon aura une fin à la Salvador Allende, se suicidant dans son bureau pendant que les PJ s'enfuient...



Major Davan

● **Major Davan** : Responsable du Deuxième Bureau (les espions) de l'ambassade, Jonas Davan est un héros de la Guerre des Clones. Combattant émérite, une bonne moitié de son anatomie est cybernétique (les jambes, le bras gauche, la partie droite du visage, plus quelques organes internes). Peu bavard bien que fondamentalement humaniste, c'est un homme qui inspire invariablement le malaise. Il faut dire que ses réactions sont parfaitement contrôlées et qu'il est d'un calme à toute épreuve. Ses compétences sont bien au-delà de la moyenne (4D à 5D+1). L'Empire le considère comme un redoutable adversaire. Réaliste, il sait qu'il ne sortira pas vivant de l'ambassade. Il s'apprête donc à vendre chèrement sa peau, non sans s'être au préalable assuré que les PJ parviendront à s'échapper...

● **Jennie Pickalho** : Secrétaire intérimaire du Bureau des Visas de l'ambassade. Une belle brunette timide qui ne manquera pas de taper dans l'œil des Don Juan de bas étage que sont souvent les PJ. Comme vous allez le constater, elle est essentielle pour la suite de l'aventure.

● **Le reste** : On trouve de tout dans l'ambassade, du parfait rond-de-cuir au garde sympathique. Ils sont parfaitement « transparents » pour le reste de l'aventure. Pensez cependant à en personnaliser deux ou trois. Ainsi, Bred Alarson, un jeune garde sympathique et peu expérimenté qui souille son pantalon avant de se reprendre grâce à Davan (soudainement très humain). Par ailleurs, quelques minutes avant de mourir, Alarson demande aux PJ de délivrer un message d'adieu à sa femme et à son bébé restés sur Chandrilla. Koracem Biliboth, un Ithorien, est l'archiviste principal de l'ambassade. Très remonté au début de l'attaque, il craque peu avant l'assaut final en apprenant que l'Opération Boat People (voir plus loin) est un échec. Il se fait ensuite blaster menu en tentant maladroitement de s'enfuir. N'oubliez pas aussi qu'il peut y avoir quelques individus n'ayant rien à voir avec l'ambassade, par exemple un couple de touristes « beaufs » venus pour se faire établir un visa.

La méthode de Papy McGuffy

Personnellement, pour ce genre de scènes, je ne jette qu'1D par adversaire en respectant le barème suivant :
01 : Grosse boulette.
02-05 : Rien de particulièrement palpitant.
06 : Réussite d'une action (progression...) ou éventuellement tir réussi.
Les PJ effectuent l'intégralité de leurs jets normalement.
En cas de réussite, appliquez le barème suivant sur la cible :
01 : Esquive « chanceuse ».
02-05 : Blessé.
06 : Tas de cendres.
Enfin, pour caractériser les PNJ, utilisez la petite table suivante (faites deux jets, la première colonne donne le sentiment général, la seconde l'attitude).

01	**À fond pour l'Empire.**	**Trouillard fini.**
02-03	**Neutre plutôt passif.**	**Préserve sa peau avant tout.**
04-05	**Neutre plutôt actif.**	**Courageux mais pas héroïque.**
06	**À fond contre l'Empire.**	**On peut lui faire confiance.**

Le siège

Qu'ils se trouvent à l'ambassade ou qu'ils la rejoignent par leurs propres moyens quelques dizaines de minutes après le début de la crise, les PJ sont immédiatement convoqués par Davan et Gehldon qui tiennent un conseil de guerre. Il apparaît clairement que tout est perdu d'avance. La décision de résister jusqu'au bout est prise afin de permettre à trois des hommes de Davan de s'exfiltrer dans le but d'accomplir une mystérieuse Opération Boat People (pas de précisions). Les rumeurs sur le sujet vont bon train. Koracem Biliboth est persuadé qu'il s'agit d'un nom de code pour l'évacuation du personnel. Les PJ ont ordre de participer à la défense du quartier, tout en rendant compte fréquemment de la tournure des événements.

Star Wars étant avant tout un jeu d'action, il y a fort à parier que nos héros vont se jeter corps et âme dans la bataille. Si vous êtes un vieux briscard, pas de problèmes, lâchez-vous à fond et faites du grand spectacle tout en gardant à l'esprit que la bataille est perdue quoi qu'ils fassent.

En revanche, pour un débutant, cet épisode est un peu plus délicat à mettre en œuvre. Néanmoins, pas de panique ! Relisez attentivement les conseils prodigués dans le chapitre 8, *Simuler des batailles* (p. 130 et suivantes des règles), revoyez si vous en avez la possibilité *Paris brûle-t-il ?* ou *Fort Alamo* et, pendant que vous y êtes, lisez donc l'encadré ci-dessous...

Si vous manquez d'idées, mettez en scène les péripéties suivantes :

● Les PJ reçoivent l'ordre de protéger l'une des entrées du quartier. Outre un mur d'enceinte doté d'un champ de force, l'accès est protégé par un petit blockhaus (5D de structure) abritant un blaster mitrailleur moyen. Une route passe juste derrière, formant une espèce de no man's land butant sur les premiers bâtiments. Il est possible d'y établir quelques postes de tir. En plus des PJ, huit hommes tiennent le blockhaus. L'assaut est donné. Il est possible de résister pendant une dizaine de minutes avant de comprendre que tout est perdu...

● Les PJ se sont repliés. Les Impériaux investissent peu à peu le périmètre avec des moyens de plus en plus efficaces. Les soldats laissent la place aux troupes de choc, puis à des blindés antiémeute accompagnés d'un groupe de six fantassins. Voilà justement un de ces groupes qui tourne au coin de la rue...

● Les PJ sont postés sur le toit d'un bâtiment en compagnie de 15 hommes. Non seulement ils se retrouvent encerclés mais, en plus, un droïd dérivé du Vipère Arakyd (p. 239 des règles) est envoyé pour les déloger. Il faut s'en débarrasser, puis reprendre en main les défenseurs affolés avant de tenter une sortie...

Progression du siège

Voici comment se déroule l'attaque du quartier par les Impériaux. Bien entendu, cette chronologie est indicative.

● **Heure 1 après l'arrivée des PJ dans l'ambassade** : Le quartier est hermétiquement bouclé. Les deux camps s'observent, des pourparlers sont en cours. Situation tendue.

● **Heure 2** : Une partie des ambassadeurs ayant accepté la proclamation de l'état d'urgence par Palpatine, les lignes de défense se morcellent. Des soldats impériaux pénètrent dans le périmètre. Certains ambassadeurs décident de résister, d'autres veulent quitter Coruscant au plus vite via le petit astroport du quartier.

● **Heure 3** : Des commandos aéroportés des troupes de choc attaquent l'astroport. Les combats font rage. La piste principale est bloquée par le décollage raté du vaisseau diplomatique de la planète Vernadya. L'ambassadeur et ses gardes se font lyncher par la foule affolée...

● **Heure 4** : 65 % du quartier est aux mains des Impériaux. Les ambassades restantes opposent une résistance acharnée mais, à de rares exceptions près, il n'y a aucune coordination entre les défenseurs. L'ambassade de Pergitor XI explose soudainement. Apparemment, les Impériaux mettent les gros moyens en œuvre...

● **Heure 5** : 95 % du quartier est occupé. La pression est de plus en plus forte. L'astroport tombe définitivement aux mains des Impériaux malgré trois contre-attaques suicides.

● **Heure 6** : Seules trois ambassades résistent encore : Chandrilla, Alderande et Angora qui sont mitoyennes. Les assauts se multiplient mais, visiblement, les Impériaux attendent des instructions...

● **Heure 7** : Ultime tentative de pourparlers avant Fort Alamo. C'est un échec. Le carnage commence. Tout est terminé en dix minutes...

Opération Boat People, deuxième !

Septième heure du siège. Les PJ reçoivent l'ordre de se replier sur l'ambassade. Un message est parvenu à Davan : ses trois hommes sont morts, l'Opération Boat People a échoué. Réunion dans le bureau de Gelhdon. Les PJ sont convoqués. Le major prend la parole : « Messieurs, c'est fini... Il est temps de penser à l'avenir. Connaissez-vous la planète Caamas ? Non ? Elle a été dévastée à la fin de la Guerre des Clones sur l'ordre indirect de Palpatine. Le peuple caamasi, pacifiste, fut anéanti pour avoir recueilli les familles de quelques Jedis pourchassés lors des Grandes Purges. Seule une poignée de survivants parvint à s'échapper. Les archives camaasis, retrouvées parmi les décombres, ne permirent pas de déterminer les responsabilités, ni le déroulement du massacre. Tout porta à croire qu'il s'agissait d'une attaque des Mandaloriens, nos adversaires durant la Guerre des Clones. Affaire classée... Seulement voilà : il y a un an, Mon Mothma a rouvert le dossier en tenant compte d'informations nouvelles. Certains survivants assurent avoir vu Vador en personne diriger l'attaque. Autant dire que cette affaire devait faire grand bruit. Nous avons donc fait discrètement rapatrier un témoin clé sur Coruscant afin qu'il puisse témoigner devant une commission d'enquête sénatoriale. Ce n'est évidemment plus possible maintenant. Il nous faut assurer l'exfiltration rapide de ce témoin... Une première tentative vient d'échouer. C'est votre tour. Je vous ordonne d'évacuer Miss Pickalho, car il s'agit d'elle. Vous passerez par un tunnel conduisant à un collecteur d'égout courant sous le quartier. Suivez à la lettre les indications de ce traceur et vous êtes libres... Une fois dehors, rendez-vous à Doomcity. Prenez contact avec la Limace. Dites-lui que vous voulez miser 500 crédits à 100 contre 1 sur le Fils des Soleils, il comprendra... »
Quelques minutes plus tard, l'assaut final commence tandis que nos héros et leur protégée sentent la porte du tunnel se refermer hermétiquement derrière eux...

Épisode II
évasion !

Rampons dans les égouts

Si les PJ conservent le traceur, la balade, sans être idyllique, sera supportable. Ce n'est pas pour cela qu'elle sera dépourvue d'incidents !

● **Péripétie 1** : Le tunnel de l'ambassade conduit à un sas d'accès dont l'alarme a été neutralisée (voir la description des égouts, plus loin). Il débouche sur un collecteur tertiaire. La principale difficulté est de passer la grille (voir la description des centres de récupération) avant de se faire aspirer dans la salle des déchets. Si un tel cas vient à se présenter, utilisez le classique dia-noga avant de leur faire peur avec les murs qui se rétractent. Juste avant la bouillie finale, faites s'ouvrir la porte en prétextant une inspection par des soldats de choc. Organisez alors une fusillade en règle dans l'usine de retraitement des déchets et une évasion spectaculaire.

● **Péripétie 2** : Toujours en suivant le traceur, les PJ débouchent sur un collecteur secondaire. Outre le risque d'effondrement des passerelles, ils peuvent selon

Pour Star Wars

Mais qui est donc Miss Jennie ?

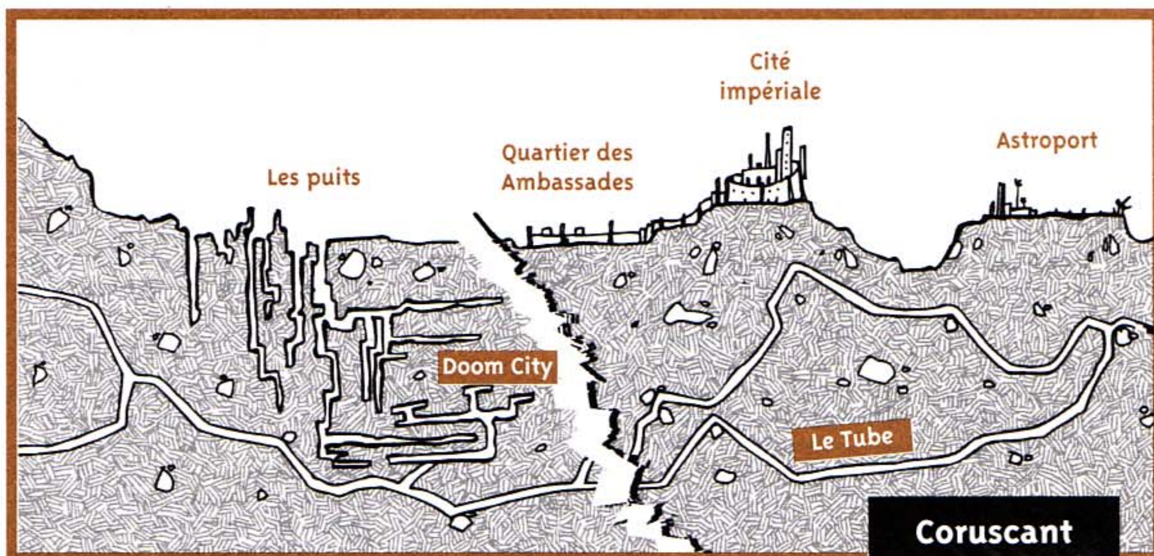
À première vue, un énorme « boulet » aussi beau que maladroit... En fait, Miss Pickalho est une merveille d'androïde, la résultante ultime du savoir-faire camaasi. Le terrible raid impérial a été lancé afin de s'approprier les secrets technologiques de ce peuple. Si vous avez lu le roman *Les ombres de l'Empire*, de Steve Perry (Presses de la Cité), vous vous souvenez sûrement de Guri, l'androïde garde du corps du prince Xyzor. Et bien Jennie est sortie du même moule : une androïde parfaite, capable de tromper les scanners les plus sophistiqués et les examens médicaux les plus poussés, tout en imitant en tous points le comportement humain. Ayant miraculeusement échappé au raid, elle a été envoyée à Mon Mothma (qui ignore tout de sa véritable nature) par ses concepteurs afin de témoigner au Sénat. Espérant une confrontation directe avec les responsables du massacre, ses concepteurs l'ont aussi programmée pour les venger ! Sous des dehors de ravissante idiote, c'est donc une véritable machine de guerre qui accompagne nos héros. Cet aspect des choses servira à la fin du scénario. Cependant, rien ne vous empêche de faire comprendre peu à peu aux PJ que Jennie est « très spéciale ». Dans un premier temps, laissez entrevoir sa vraie nature (une blessure « anodine » qui aurait dû être sérieuse) puis utilisez ses compétences exceptionnelles pour leur sauver la mise (par exemple dans les centres de récupération ou dans les piscines de rétention). N'en faites cependant pas trop, laissez planer le mystère...

Les PNJ de l'Épisode II

▶ ***Jennie Pickalho***

DEX 5D, Blaster 5D, toutes formes de combat 6D, Esquive 6D
SAV 4D, Survie (tous milieux) 6D
MEC 3D, Pilotage vaisseaux spatiaux 4D, Pilotage répulseurs 4D+2
PER 4D, Investigation 6D, Recherche 6D
VIG 5D, Arts martiaux 7D, Nage/Escalade/Saut 6D
TEC 3D, Sécurité 6D
Équipements spéciaux **: Infrarouge, analyseur spectral, détecteur de mouvement.**
Capacité spéciale **: Mimétisme pour ce qui est de l'esprit, des émotions et des fonctions organiques humaines. Un jet de Senseurs (diff. 35) permet d'avoir un doute (juste un doute et encore...).**
Points de personnage **: 33.**
Déplacement **: 14.**
Taille **: 1,72 m.**
Coût **: 7 millions (!)**

▶



Pour Star Wars

▶ Les prop'nets et les nettoie-tout

Ces petits droïds ressemblent au dessin de la p. 238 des règles. Ils sont dotés d'une caméra infrarouge ainsi que d'un petit laser de défense gyroscopique (1D de dommages). Ils parcourent le réseau à la recherche de secteurs endommagés et effectuent les réparations d'urgence. La plupart du temps, les anomalies sont provoquées par des bestioles semblables aux mynocks qui rongent les câbles électriques afin de se gaver d'énergie. Les prop'net sont en permanence reliés au Central. En cas de destruction, un nettoie-tout (une variante « agressive ») est dépêché sur les lieux.

- **Prop'net** : Tout à 1D sauf senseurs 2D.
- **Nettoie-tout** : 2D partout sauf senseurs 3D+2, laser gyroscopique 3D+2 de dommages.

▶ Les techniciens

De braves employés qui ne demandent rien et ne veulent surtout rien savoir des événements en cours... Tout à 2D, sauf ce qui touche aux égouts à 4D+2.

▶ Les patrouilles (2 hommes)

Ils râlent en permanence et ne sont pas très attentifs (dans les premiers temps). On les entend donc de loin mais attention, ce sont quand même des soldats de choc...

votre convenance rencontrer un prop'net en vadrouille (puis éventuellement un nettoie-tout), des employés des égouts ou une patrouille.

● **Péripéties annexes** : N'oubliez cependant pas les obstacles intermédiaires tels que les siphons conduisant aux centres de rétentions...

Par ailleurs, l'odeur des lieux n'est pas particulièrement sympathique. Faites régulièrement effectuer des jets progressifs de VIG (diff. 5 à 30+) sauf si les PJ pensent à s'équiper de respirateurs. Les nausées sanctionnant un échec provoquent de -1D à -4D sur toutes les actions pour 1D rounds. Enfin, n'oubliez pas que Miss Pickalho n'a pas franchement le profil d'une baroudeuse. La lecture de l'encadré la concernant devrait vous permettre de mettre un peu de piment supplémentaire dans cet épisode...

S'ils ont eu suffisamment d'intelligence pour ne pas (trop) se faire remarquer, le traceur conduit directement nos PJ dans un sas d'accès discret donnant sur un quartier populeux, à l'extérieur du périmètre des ambassades. S'ils se font repérer ou s'ils perdent leur traceur, les choses se compliquent. Prenez le temps de réfléchir aux différentes situations que vous risquez alors de devoir gérer et lisez attentivement le descriptif du réseau que vous trouverez ci-dessous. Il faut que les PJ en ressortent fermement convaincus que les égouts de Coruscant, c'est l'enfer !

Les égouts

● **Les sas d'accès** : Ce sont de petites pièces carrées d'environ 10 mètres sur 10 dotées d'armoires contenant des tenues de rechange isolantes, des respirateurs et quelques outils de type piques en acier trempé (2 mètres de long, 1D de dommages), des communicateurs, des lampes frontales, des lasers à souder, etc. Un sas protégé par une serrure électronique (Sécurité, diff. 15) permet d'accéder au réseau proprement dit. Toute effraction est immédiatement signalée à un central qui dépêche un prop'net en 3D minutes.

● **Les collecteurs principaux** : Larges de 30 mètres pour une hauteur de 9, ils charrient en permanence les eaux usées provenant des autres collecteurs. L'ensemble est éclairé par une lumière blanche très crue. La profondeur de l'eau varie en fonction des besoins (1,5 mètre en moyenne). Il n'y a pas de « chemins » dans ces tunnels, les égoutiers y travaillent en utilisant des petites barques motorisées à fond plat. À moins de se procurer une de ces embarcations, les PJ devront donc patauger, avec tous les risques que cela comporte, débris tranchants, trous, vasières...

À tout moment, il est possible d'inonder ces tunnels en provoquant l'ouverture d'une série de valves destinées à permettre le nettoyage du réseau. L'eau monte alors très vite (un mètre tous les dix rounds). Cette option sera utilisée par les forces impériales si les PJ sont repérés à coup sûr.

● **Les collecteurs secondaires** : Répartis perpendiculairement aux collecteurs principaux, ces tunnels sont beaucoup plus petits (5 mètres de large pour 3 de haut) et éclairés par des rampes lumineuses. L'eau et les ordures s'y écoulent de la même façon que dans les collecteurs principaux, à la différence qu'il n'y a ici pas besoin de nager. Un réseau complexe de passerelles plus ou moins branlantes et rouillées court le long des murs (risque d'effondrement : 1 sur 1D). Les principales rencontres désagréables que les PJ peuvent faire ici sont de deux types : les dia-nogas dans un premier temps, puis les patrouilles de l'Empire (2 hommes à chaque fois), de plus en plus nombreuses au fur et à mesure que les recherches s'intensifient.

● **Les collecteurs tertiaires** : Larges d'environ 1,5 m, ils ne sont que très faiblement éclairés et nettoyés encore plus rarement, d'où la prolifération d'herbes fangeuses qui fait ressembler l'endroit à un marais. Très régulièrement, un chargement d'immondices vient s'y déverser, via une série de petites trappes en œillet percées dans le plafond. S'ils sont repérés, les PJ vont se retrouver confrontés à une technique d'éradication particulièrement mesquine : une « pluie » de détonateurs thermaux lâchés d'en haut dans les conduits des ambassades conquises...

● **Les centres de récupération** : Dans les collecteurs secondaires et tertiaires, une grille extrêmement résistante (VIG 30) bloque le passage tous les 800 mètres. Il s'agit d'un « filtre » destiné à récupérer les corps étrangers. Tous les quarts d'heure, une cloison étanche bloque le tunnel en amont tandis que la partie droite du mur s'ouvre sur un tunnel en pente. Le mur gauche « avance » alors, poussant la « récolte » à l'intérieur. Les immondices sont ensuite aspirés jusque dans une vaste salle. Ce qui s'y passe est en tous points identique à la fameuse scène du dia-noga dans *La Guerre des Étoiles*. Derrière une porte rétractable se trouve une véritable petite usine de retraitement des déchets...

● **Les centres de rétention** : Tous les kilomètres, les eaux se déversent dans un centre de rétention d'eau. Ces « piscines », plus ou moins importantes selon le type de collecteur, servent à retraiter les eaux usées. On y accède par un système de siphons s'ouvrant périodiquement, ce qui provoque un maelström dans le tunnel. L'eau y est traitée à grands coups de produits chimiques qui se déversent dans la piscine 3D minutes après la fermeture du siphon. Le « mélange » met alors environ une heure à dissoudre les corps étrangers avant d'être à son tour « neutralisé » par une base neutre (même délai). Un autre siphon éjecte alors l'eau purifiée. Les traitements chimiques sont très agressifs dans les collecteurs tertiaires (6D de dommages) pour s'atténuer progressivement dans les autres conduits (4D dans les secondaires, 2D dans les principaux). Deux solutions pour s'en sortir : neutraliser le système d'arrivée des produits en raccordant quelques tuyaux « à la McGyver » (Technique, diff. 25) ou se suspendre au plafond (une heure, c'est très long, d'autant qu'une tenue isolante ne protège que pendant 1D minutes d'un « bain » éventuel...).

Épisode III
doomcity

Orientation

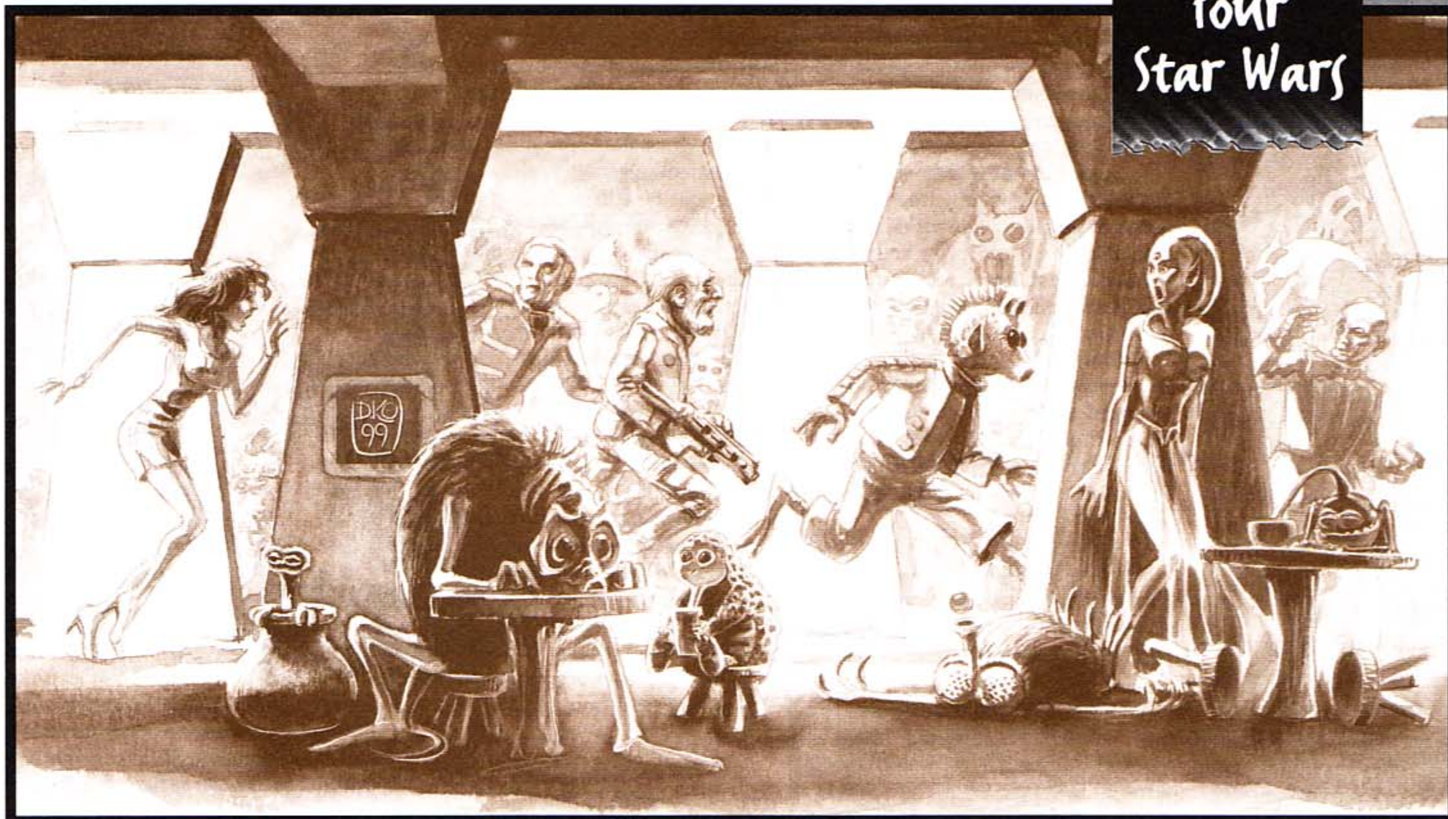
Doomcity, bien que relativement à l'écart de l'agitation du moment, n'en est pas moins un endroit relativement connu. Pour résumer les choses, c'est l'équivalent des quartiers chauds de nos grandes villes. Situé à une centaine de kilomètres du quartier des ambassades, on peut y accéder facilement en empruntant un métro automatique ou en s'y faisant conduire par un aérotaxi. Si les PJ choisissent ce moyen de transport, n'hésitez pas à mettre en scène un équivalent starwarsien de Bruce Willis dans *Le cinquième élément*, un dingue nommé Lars Dorian, et à leur faire traverser pied au plancher plusieurs quartiers directement inspirés de la mouvance cyberpunk (panneaux lumineux géants, hologrammes, etc.). Normalement, le transit jusqu'à Doomcity est calme. Mais bien évidemment, selon votre inspiration, tout peut arriver.

Balade dans les bas-fonds

Doomcity est un quartier souterrain très animé qui s'étend sur quelques rues à peine. La meilleure description que l'on puisse en faire est probablement de se reporter au quartier louche que fréquente le héros de *Total Recall*. Les rues sont étroites, les façades bardées de néons criards, les tapineuses omniprésentes, les aboyeurs gonflants à force d'insister, la musique toujours trop forte, l'odeur saturée de graillon et les gens extrêmement susceptibles. En se renseignant (très poliment, on n'est jamais trop prudent), les PJ peuvent se faire indiquer quelques « bons endroits ».

● **Les boutiques** : On trouve de tout à Doomcity. Vraiment de tout. Pour le matériel courant, la meilleure adresse est la boutique de Cynagard, un Sullustain obèse. Pour les armes, *Weggit Autodéfense* est tout indiqué. Les prix sont extrêmement variables, le marchandage est de rigueur, les marchands tous plus ou moins receleurs et prêteurs sur gages. Ils peuvent même vous accorder quelques crédits en échange de votre slip ou vous proposer un petit prêt à taux réduit (5 % par jour !).

● **Le *Club 69*** : Une chouette boutique de plaisir dans tous les sens du terme. Attention, ce n'est pas un bordel mais bel et bien un sex-shop. Et pas n'importe lequel : la haute société coruscanienne s'y approvisionne régulièrement, via quelques intermédiaires discrets, bien sûr...



● **Le *Trou noir*** : La meilleure cantina du quartier. L'endroit ressemble à la cantina de Mos Eisley, la sécurité en plus. Il faut dire que c'est ici que se retrouvent non seulement les contrebandiers, mais aussi les mercenaires et les chasseurs de primes les plus en vue du moment (y compris Boba Fett) afin d'y discuter affaires. La discrétion est assurée, mais elle se paye (prix triples des tarifs habituels… au minimum) !

● ***Chez Norric, Betelgeuse 23, Le Blurps*** et quelque chose comme 125 autres endroits. On y boit, on y mange d'étranges mixtures choisies sur un menu crasseux, on y parie sur tout et n'importe quoi, on y regarde des holovidéos sportives ou des effeuilleuses en écoutant des groupes plus ou moins nazes. Quelques-uns ont même deux ou trois chambres avec hôtesses d'accueil intégrées…

● **Les salles de jeux** : C'est le règne de l'électronique et des jeux holographiques. Plus ça flashe en faisant du bruit, plus la queue est longue. Prix : entre 2 et 20 crédits la partie. On y trouve aussi une bonne quantité de machines à sous et quelques tables de sabbac gérées par des pros (6D dans la compétence).

● **Les comatoirs** : Ce sont les « hôtels » du quartier. Pour 5 crédits, vous avez droit pendant six heures à un tube protégé par une serrure à code. La « chambre » mesure 2,5 mètres sur un mètre de large. La douche sonique est au fond du couloir (2 crédits la minute).

● **Chez Doc** : Ce vieux Calamari est le médecin le plus réputé du quartier (il y en a six en tout). Il travaille bien et ne pose jamais de questions, que ce soit pour réduire une fracture ou pour poser une prothèse cybernétique. Prix élevés mais résultats garantis… à 90 %.

● **Le marché** : Quelques marchands proposent impunément de l'Épice sur de petits étals, dans un recoin discret du quartier. En apparence, rien ne distingue cet endroit de nos traditionnels marchés du dimanche. Reste qu'au moindre geste suspect d'un junkie, une meute de gros bras intervient illico presto… On trouve ici toutes les variétés d'Épices (andris, carsunum, glitterstim, ryll, lotus pourpre, pour ne citer que les plus connues) et de nombreux dérivés chimiques. Les prix varient entre 50 et 1000 crédits la dose de 10 grammes. Bien qu'offrant quelques « avantages » sur le moment (entre +1D sur une caractéristique pour une heure et un talent dans une compétence de la Force pour 10 rounds), toute absorption d'une de ces drogues entraîne automatiquement 1 point de Côté obscur…

À la recherche d'une Limace

Tout cela est fort beau, mais les PJ ne sont pas là pour faire du shopping ou pour s'encanailler. Ils ont une mission très précise et le temps presse. Dans le cas où vous jugez qu'ils font un peu trop de « tourisme » à votre goût, n'hésitez pas à utiliser le vieux truc de la retransmission holo du siège des ambassades. On les distingue très nettement en train de se battre et, comme par hasard, quelques spectateurs se mettent à les observer avec des airs de maquignons…

Qui est la Limace ?

Il s'agit d'un humble employé d'une soixantaine d'années ressemblant à l'un de ces vieux mineurs que l'on trouve dans les Lucky Luke. Notre « Old Timer » se nomme Igor Bogdan. Il exerce l'honorable profession d'agent de surveillance et de maintenance des conduits dans le subniveau -27 de Coruscant. Accessoirement, il rend aussi quelques petits services contre rémunération. Reste que c'est un « autonome » ayant une morale. S'il n'est pas très clair, ce n'est pas non plus une crapule. Sous son front bas et son air de « simple ouvrier de maintenance sortant du trou du cul du monde », selon sa formule de présentation favorite, c'est aussi l'un des hommes les mieux renseignés des potins courants dans Doomcity. Il ne met donc guère de temps à apprendre que quelqu'un cherche une « limace », son nom de code auprès du Deuxième Bureau de l'ambassade. Méfiant, il prend les devants et aborde les PJ de lui-même en se faisant passer pour un pilier de bar désirant se faire payer à boire. Une fois le contact établi, il teste les PJ en les orientant sur une fausse piste, histoire de voir ce qui va se passer. Cerise sur le gâteau, il demande 50 crédits pour leur indiquer la seule vraie limace de Doomcity, Borga le Hutt, propriétaire du bar *Palladium* et, accessoirement, le plus grand bookmaker de la planète.

Borga le Hutt

Localiser le Hutt ne pose aucun problème. Il se trouve dans un coin de son établissement et donne audience à qui en fait la demande. Fort logiquement, les PJ vont alors parier « 500 crédits à 100 contre 1 sur le Fils des Soleils ». Comme vous vous en doutez, la suite n'a aucun rapport avec ce qui devrait se passer. D'abord interlo- ▶

▶ *Les dia-nogas*
DEX 2D, PER 3D+1, VIG 6D
Tentacules (jet de VIG en opposition pour se libérer et ne pas se noyer).
***Déplacement* : 3.**

Les PNJ de l'Épisode III

▶ *Les marchands, hommes de main et chasseurs de primes*
Voir pp. 209-210 des règles.

▶ *Borga le Hutt*
DEX 2D, SAV 3D, MEC 3D, PER 3D, VIG 4D, TEC 3D, compétences entre 4D+2 et 6D, résiste à la Force (6D en opposition).
***Déplacement* : 2.**

Pour Star Wars

▶ ***Igor « la Limace » Bogdan***
Tout à 2D sauf TEC 4D, Sous-sols Coruscant 8D, Marchandage 6D, Magouilles 7D+2.
***Déplacement* : 10.**
Sa troupe est composée de dix hommes équivalents à des chasseurs de primes expérimentés dans diverses spécialités.

Le « Fils des Soleils »
● Type : « Ils ont fait voler ça ? »
● Taille : 20 m.
● Équipage : 2.
● Passagers : 5 (en tassant bien).
● Capacité de la soute : 10 tonnes (le reste, c'est le moteur...).
● Multiplicateur d'hyperpropulsion : x1.
● Hyperpropulseur de secours : x15.
● Navordinateur : non.
● Manœuvrabilité : 1D.
● Vitesse spatiale : 5.
● Vitesse atmosphérique : 335 ; 950 km/h.
● Coque : 3D.
● Boucliers : 1D.
● Senseurs : Passif 30/1D, scan 65/2D+1, recherche 110/3D, focalisation 3/3D.
● Armement : Lanceur de missiles rotatif sous la coque (rétractable, visée 1D, portée 1/3/6 et 50-100/200/500, dommages 8D, 1 missile à bord).

qué, puis incrédule, Borga fait répéter la mise... et éclate de rire, bientôt suivi de toute l'assemblée (nombreuse et patibulaire). Après quelques minutes de franche hilarité, il encaisse l'argent, valide le pari et souhaite bonne chance aux PJ. C'est tout ! En fait, nos héros viennent tout simplement de parier sur le tocard ultime de la prochaine course attelée de banthas ! Il ne leur reste plus qu'à se retirer sans faire de vagues et à chercher ailleurs...

Et s'ils insistent ?

● Premièrement, Borga n'est pas particulièrement patient. Après quelques rounds, deux ou trois de ses seize gardes du corps apparaissent comme par enchantement. Les choses risquent de dégénérer rapidement...

● Deuxièmement, il déteste qu'on l'appelle « la Limace ». Faites-le comprendre aux joueurs de façon voilée juste avant que l'irréparable ne se produise. S'ils gaffent quand même, la chasse est ouverte. Et qui est le gibier ?

● Troisièmement, Borga n'est pas un imbécile, loin de là. Il a suivi les événements et ne tarde pas à faire le rapprochement entre les PJ et ces « dangereux conspirateurs » dont le signalement circule un peu partout. Et comment croyez-vous qu'un bookmaker survive sur Coruscant ? Bref, une heure plus tard, ce sont les commandos de l'Empire qui interviennent...

Et après ?

Quoi qu'il arrive, Bogdan finit à un moment ou un autre par se décider à recontacter les personnages. Pour cela, il dispose de plusieurs solutions en fonction des agissements des PJ.

● À 98 %, les choses vont mal tourner pour eux. Soit ils provoquent Borga, soit ils se sont fait remarquer par des gens malintentionnés pendant leur enquête. Dans les deux cas, on finit par les dénoncer aux autorités. Les Impériaux débarquent en force. Au final, les PJ se retrouvent avec une horde de soldats aux trousses et sont sauvés in extremis par un Bogdan secondé de quelques comparses. Il prouve alors de façon indiscutable son identité juste avant « d'endormir » nos héros avec un petit taser antiémeute (jet sous VIG diff. 25 pour résister... avant de recevoir éventuellement un second coup). La dernière vision avant le trou noir est une Jennie se défendant comme une diablesse...

● Les PJ sont particulièrement subtils et discrets dans leur recherche de la Limace. Trop. L'enquête s'enlise. Au bout de quelque temps, quelqu'un se met à les suivre (Perception, diff. 15, pour s'en rendre compte). Un autre jet réussi (diff. 13) permet de se rendre compte qu'il s'agit de l'un des gardes du corps de Borga. Il y a dès lors de fortes chances que la suite ressemble à une embuscade pour le faire parler ou à un piège mortel, histoire de s'en débarrasser. En fait, coup incroyable du destin, Fils des Soleils a gagné sa course ! Borga hésite entre payer les 50 000 crédits qu'il leur doit ou supprimer ces veinards. Il les fait suivre afin de savoir à qui il a affaire. Arrangez-vous alors pour que l'événement dégénère vraiment et que le 98 % devienne vite 99 % (de préférence avec les crédits du pari en poche...).

● Reste donc 1 %, qui est laissé à l'initiative des joueurs. Là, vous dérapez largement dans l'improvisation. Pas de panique ! Au pire, quand vous aurez l'impression qu'il est temps de revenir à la trame, organisez un enlèvement bien musclé et parfaitement spectaculaire quoique totalement pipeauté avec, ici aussi, comme dernière vision avant le trou noir, une Jennie se défendant bec et ongles...



Miss Jennie

Épisode IV
tora, tora, tora !

« Nous sommes vos amis, je vous jure ! »

Les PJ se réveillent séparément dans de petites salles en tous points semblables à des cachots. Entretenez l'illusion pendant quelques rounds, le temps qu'ils s'aperçoivent que les portes ne sont pas fermées. Les précautions qu'ils prendront certainement pour suivre le petit couloir qui mène à l'étage sont inutiles. Ils sont dans ce qui fut, il y a très longtemps, la demeure d'un noble, quelque part sous Coruscant (et très profondément à en croire le décor, médiéval en diable). Jennie, Bogdan et quelques hommes les attendent tranquillement en mangeant dans une vaste salle carrée. Après les explications de rigueur (« nous sommes ici dans mon repaire, pas question pour vous d'en savoir plus, sécurité oblige »), les PJ vont devoir expliquer pourquoi ce sont eux qui ont établi le contact et non pas les agents chandrillanais habituels. Faites durer ce petit jeu un moment, Bogdan ayant depuis longtemps déjà compris la situation. En fait, il s'amuse à pousser les PJ à bout, histoire d'évaluer leurs compétences.

Passons maintenant aux choses sérieuses. L'ambassade l'a contacté pour organiser l'exfiltration d'un individu, Jennie ou quelqu'un d'autre, là n'est pas le problème. Il a été payé, il assume le contrat, l'affaire est entendue. Mais pour les autres ? Les personnages ? Qui va payer ? Combien ? Oh, il est prêt à leur faire un prix d'ami, quelque chose comme... 50 000 crédits !

Évidemment, la suite de l'aventure dépend avant tout des PJ. Leur mission consistait uniquement à prendre contact avec Bogdan afin d'exfiltrer Jennie. À ce stade de l'histoire, ils peuvent très bien considérer qu'ils ont accompli leur devoir et envisager de courir vers de nouvelles aventures. Bogdan en a tout à fait conscience et n'insiste pas trop. Il se contente de leur rappeler que leur signalement a probablement déjà été largement diffusé parmi les forces de l'ordre, les indics et les chasseurs de primes du système... et au-delà. Si cet argument échoue, Jennie s'efforce à son tour de les faire changer d'avis. Si rien n'y fait, Bogdan s'incline. Quelques heures plus tard, les PJ se réveillent dans un coin paumé de Coruscant. La suite est une autre histoire...

Si les personnages acceptent de payer, Bogdan leur révèle alors son plan avec un grand sourire, non sans avoir au préalable empoché les crédits.

En fait, il est très simple et le rajout des PJ ne lui pose guère de problèmes. À l'origine, l'exfiltration de Jennie était prévue en la faisant embarquer à bord d'un des 800 bâtiments qui vont participer dans quelques heures à la Course héroïque, qui commémore la colonisation de la Bordure intérieure. Cette course va de Coruscant à Steplim XI, et elle est surmédiatisée (par ordre de Palpatine, qui veut occuper les esprits de la populace et les distraire de son coup d'état). Et où se trouve l'équipage devant assurer l'exfiltration de Jennie ? Devant les PJ, il s'agit de leurs ravisseurs ! Et, comme par hasard, ils sont exactement du même nombre que nos héros... Bref, les PJ se sont fait royalement pigeonner de 50 000 crédits pour devenir l'équipage d'une vieille caisse à savon baptisée... *Fils des Soleils* ! (Au cas où un PJ susceptible n'apprécierait pas l'arnaque, Jennie se chargera de lui apprendre à être beau joueur.)

Ces merveilleux fous volants...

Le *Fils des Soleils* est une antiquité aux parois plus ou moins (plutôt moins) tenue par la rouille. Quant au moteur, mieux vaut ne pas en parler... Soyez cruel, donnez aux PJ la fiche de vaisseau qui se trouve page précédente. Après avoir savouré leur tête dépitée, accordez-leur tout de même quelques heures et la coopération goguenarde de Bogdan et de sa bande afin d'améliorer les choses, à savoir :

- Installation d'un blaster double à l'avant (visée 1D, portée 1-5/10/17 et 100-500/1000/1600, dommage 2D). Jets de Réparation d'arme de vaisseau Diff. 20 puis de Réparation de transport spatial diff. 15.
- Amélioration de la manœuvrabilité (passage à 1D+2). Jets de Prog/Rep Ordinateur diff. 25 puis de Réparation de transport spatial diff. 15.
- Modification de l'hyperpropulseur de secours (passage à x12). Jets de Prog/Rep ordinateur diff. 20, puis de Réparation de transport spatial diff. 20.
- Installation d'un navordinateur neuf (mais d'une ancienne génération...). Jet de Réparation de transport spatial, diff. 15.

Toutes ces réparations sont réalisables avant le début de la course en mettant deux hommes sur chaque tâche. D'autres réparations et/ou améliorations peuvent être effectuées dans la limite du raisonnable en mettant quatre hommes sur l'affaire et en réussissant au moins un jet Héroïque par réparation. Faire passer les écrans à 2D ou augmenter la résistance de la coque à 4D revient à effectuer trois jets Héroïques et à occuper six hommes en permanence.

La Course héroïque

Le temps de quelques trop courts essais et les PJ embarquent en compagnie de Jennie afin de se rendre à la verticale de l'astroport principal de Coruscant, où doit être donné le départ de la course. Le ciel est limpide, le soleil brille, les vaisseaux sont de toutes tailles et de tous genres, la foule est nombreuse, bref tout va bien. Amusez-vous, si vous le désirez, à provoquer un ou deux crashs, heureusement sans gravité, de petits coucous ou à lancer quelques défis aux PJ via la radio, voire à provoquer une ou deux manœuvres « limites » d'intimidation.

Quelques secondes avant le départ, le centre de contrôle s'adresse à l'ensemble des participants :

« Messieurs, bonjour. Ici le centre de vol. J'ai deux nouvelles à vous annoncer avant de vous lâcher sur Steplim XI, une mauvaise et une bonne. La première est que nous avons détecté un nouveau champ d'astéroïdes très dense aux abords de la zone 225 (les débris d'Alderande)... La seconde est que l'Empereur en personne donnera le départ de la course, juste après la grande parade qui passera au-dessus de son palais. Soyez beau, tout le gratin de l'Empire vous regarde. Messieurs, vous pouvez y aller... Bonne chance ! ».

Allez, juste une petite passe tranquille au-dessus du palais de papy Palpa et en avant pour l'espace avec à la clé un bon gros saut hyperspatial salvateur ! Rien de bien méchant, sauf que... apprenant qu'elle va passer au-dessus de l'Empereur, Jennie déclenche sa fameuse programmation visant à venger ses créateurs. Dès lors, elle n'a qu'une seule idée en tête : prendre le contrôle de l'appareil en s'enfermant, seule, dans le poste de pilotage et jouer au kamikaze en s'écrasant sur le palais ! Gérez sa tentative de manière aussi ouverte que possible. Dans ce dernier épisode, tout dépend des réactions des PJ.

Le mieux est de la neutraliser sans la détruire, ce qui ne va pas être une sinécure. Certains essaieront peut-être les méthodes douces et tenteront de la raisonner. Après tout, elle n'est pas stupide et certainement pas suicidaire. La convaincre que l'Empereur est totalement protégé est jouable avec beaucoup d'arguments et de bagout. Quant aux Impériaux, ils mettront quelques rounds à réagir, supposant tout d'abord que le vieux coucou souffre d'une avarie. Ils cherchent à contacter le vaisseau. À la troisième tentative sans réponse, un TIE prend position derrière le Fils des Soleils, et fait les sommations d'usage. Sans réponse dans les six rounds, le pilote a ordre de tirer...

S'ils parviennent à reprendre le contrôle du bâtiment, les PJ ne seront pas inquiétés outre mesure. Mieux : l'amirauté ayant des doutes fondés sur la fiabilité du bâtiment et de son équipage, deux, puis quatre TIE les escorteront personnellement jusqu'aux abords du système (petite visite guidée d'un dispositif de défense impressionnant...). Et ô miracle, un vecteur d'hyperespace prioritaire leur est attribué dans la foulée ! Elle est pas belle la vie ?

Fin ?

Finalement, Jennie a quitté Coruscant et les PJ disposent désormais d'un petit vaisseau qui n'est certes pas de toute première jeunesse mais qui fonctionne relativement bien. Avec quelques crédits et beaucoup d'efforts, il est possible d'en faire un bâtiment digne de ce nom...

Alors, que vont faire nos héros ? Plusieurs possibilités s'offrent à eux :

- Ils peuvent tenter de rejoindre les rangs de l'Alliance en ralliant sa plus grande base constituée connue : Yavin IV. Et comme vous le savez, de nombreux événements sont sur le point de s'y dérouler...
- Ils peuvent aussi retourner sur Coruscant. Les milieux undergrounds de la planète ne sont pas tous inféodés à l'Empire et il est tout à fait possible d'y implanter une petite antenne rebelle. Et puis, qui dit qu'il n'y a pas de survivants à l'attaque des ambassades ? Cela vaut peut-être le coup d'aller vérifier, non ?
- Ils ont peut-être fait une promesse à Bred Alarson, le garde de l'ambassade. Les dernières volontés d'un mort, ça se respecte... même s'il faut aller sur Chandrilla pour cela.
- Quant à Jennie... Mon Mothma n'a plus besoin de faire comparaître des témoins devant des commissions d'enquête pour prouver que Palpatine est un affreux, toute la galaxie ne va pas tarder à être au courant. En revanche, l'Empire veut toujours la récupérer.

Bref, vous avez de nombreuses possibilités pour entamer une bonne petite campagne sympathique agrémentée, bien évidemment, de quelques poursuivants tenaces, l'Empereur n'aimant pas particulièrement se faire avoir... ■

Coruscant

- **Coordonnées spatiales : 00-00-00.**
- **Système : Gravite autour d'un petit soleil blanc. Deux lunes, plus de nombreuses stations « privées » en orbite. Deux astroports (militaire et civil).**
- **Défenses : 6 stations de combat « Golan III » (les plus puissantes de la galaxie, Étoile Noire mise à part), 1 bouclier planétaire (48D !), 1 escadre de combat complète.**
- **Type : Terrestre.**
- **Température : Tempérée.**
- **Atmosphère : Type I à II.**
- **Hydrosphère : Modérée.**
- **Gravité : Standard.**
- **Terrain : Urbain.**
- **Longueur du jour : 24 heures.**
- **Longueur de l'année : 368 jours.**
- **Races : Toutes.**
- **Points d'intérêts : Sénat galactique, palais impérial, ambassades, ex-représentation de l'ordre Jedi, université, zoo holographique, monuments divers, musée galactique (artefacts siths et vieilles gloires de la conquête spatiale), stations de turboski aux pôles.**
- **Astroport : Galactique.**
- **Population : 65 milliards.**
- **Gouvernement : Sénat, bureaucratie impériale.**
- **Niveau technologique : Galactique.**
- **Importations majeures : Tout !**
- **Exportations majeures : Directives impériales.**
- **Notes : Capitale de la République depuis 25000 ans, Coruscant se trouve dans le secteur de Sesswenna. Au fil du temps, la planète est devenue une gigantesque mégalopole d'un seul tenant. Son expansion démesurée a obligé les architectes à bâtir « en hauteur ». Il en résulte toute une série de structures superposées. L'intégralité de la planète est un monstre urbain, démunie d'espaces verts et de ressources naturelles, composée de millions de gratte-ciel de verre et d'acier semblables à ceux du film *Le cinquième élément*. Ce sont autant d'arcologies indépendantes (les « quartiers »), disposant de leurs propres écosystèmes et zones de production. Les niveaux inférieurs de la ville abritent une faune et une flore particulièrement bien adaptées (goules des corridors, chauves-souris faucon, cafards-araignées, rats mutants, vers à duraciment, bernacles des ombres, limaces de granit, dia-nogas, lichen phosphorescent). Y vivent aussi de nombreuses petites colonies humanoïdes totalement marginales. On trouve vraiment de tout dans ces bas-fonds, de la communauté cannibale aux illuminés mystiques en passant par plusieurs « cours des miracles »...**